

le royaume
perdu

Un livre numérique
de
Cassandra Alberti

Editions
Rouletabouille
ISBN 9791092252071
Numéro de dépôt : 400739
Dépôt légal mai 2013



Sommaire

L'HISTOIRE	03
LA REGLE DU JEU	10
1/La lecture	10
2/Les invitations	10
3/Les cachettes	11
4/Le fléchage	13
5/La carte au trésor	13
6/Les défis	14
Jeu en équipe (recommandé à partir de 7-8 ans)	14
Jeu coopératif (recommandé pour les plus jeunes)	15
7/Suggestions	16
8/Conclusion du jeu	16
DOCUMENTS DISPONIBLES	17
<i>Liste des pièces du jeu de base</i>	
1/Histoire illustrée	03
2/Enveloppe coffre	18
3/Neuf objets à découper et à ranger dans le coffre	19
4/Carte d'invitation	28
5/Diplôme	29
<i>Extensions possibles</i>	
A/Carte au trésor, coffres pour cachettes, masques, remerciements	30
B/Défis, bons points, badges, cocotte de gages	40





L'histoire

Il y a très longtemps, tous les pays étaient dirigés par des rois et des reines qui vivaient dans de merveilleux châteaux. Tous les rois du monde se connaissaient car ils faisaient partie d'une grande et même famille. Les petits princes et les petites princesses qui étaient cousins cousines, se rencontraient plusieurs fois par an. C'était l'occasion pour leurs parents d'organiser de merveilleuses fêtes familiales.

On conviait les chevaliers les plus courageux et on organisait de grands tournois. Les petits princes étaient initiés au combat par les maîtres d'armes les plus réputés. Tandis que les princesses apprenaient les nouvelles danses à la mode pour le grand bal qu'on donnait en soirée.





Mais depuis, les temps ont bien changé, et il ne reste plus que quelques pays qui tolèrent encore leur roi. La Belgique, l'Angleterre, la Hollande, en sont quelques exemples. Presque partout ailleurs les familles royales ont dû se cacher, car des révolutionnaires les avaient condamnées à mort. Il est vrai que certains rois avaient exagéré en organisant trop de fêtes alors que leur peuple mourait de faim.

Pendant cette période de troubles, les familles royales durent s'enfuir. Aujourd'hui la plupart d'entre elles vivent encore cachées. Les familles des courtisans les ont souvent suivies dans leur retraite.

De nos jours, les enfants de cette ancienne noblesse vivent comme tout le monde. Ils fré-





quentent les mêmes écoles que les autres enfants. Cela permet aux familles de vivre presque normalement, tout en perpétuant certaines de leurs traditions. Par exemple à l'occasion des anniversaires, il arrive qu'elles organisent encore des rassemblements afin de soumettre leurs enfants à un certain nombre de défis, comme on le faisait du temps de la chevalerie. Bien entendu, ces fêtes n'ont rien du faste d'antan, mais elles permettent aux enfants de s'amuser entre eux.

Je vais vous raconter l'histoire d'un(e) de ces enfants qui croyait être un enfant comme les autres, mais qui eut la surprise de découvrir, le jour de son anniversaire, qu'il appartenait à la famille royale.





Depuis sa plus tendre enfance cet enfant avait entendu ses parents lui dire de bien tenir en ordre sa chambre. Il fallait qu'il connaisse la place de chaque chose et qu'il veille que chaque chose y soit rangée. Un matin l'enfant découvrit que le contenu du petit coffret posé sur sa cheminée avait disparu. Tout naturellement, il s'en inquiéta auprès de ses parents. Ils prirent alors un air préoccupé. Ils lui demandèrent avec anxiété:



«Y avait-il à l'intérieur le paquet de bonbons que l'on t'avait offert ?

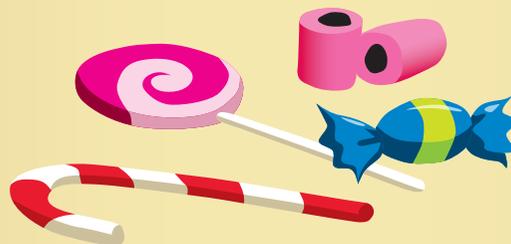
-Oui répondit l'enfant, il y avait aussi plusieurs autres objets bien plus importants que ces bonbons. D'ailleurs toi et papa m'aviez interdit d'y goûter avant l'âge de 10 ans.»

Ses parents échangèrent un regard soucieux et lui





avouèrent : « Chacun de ces bonbons
était magique. Il possédait le pouvoir d'exaucer
le vœu le plus cher de celui ou celle qui parviendrait à
crier *vive le roi* en le coinçant sous la langue.»
«Si nous ne retrouvons pas rapidement l'ensemble de ces bon-



bons, ils risquent de tomber entre de mauvaises mains. Nous
t'avions interdit d'y goûter, car il fallait trouver le moyen
de t'éviter de prononcer un vœux trop enfantins : par
exemple de demander un pot de Nutella, alors que tu
pouvais exiger un château ou un royaume...»





Cette histoire laissa l'enfant incrédule. Mais sa surprise fut à son comble lorsqu'il vit ses parents sortir du tiroir du bureau une belle plume d'oie, comme celles que l'on voit dans les livres anciens. Ils rédigèrent sur un parchemin une invitation qu'ils cachetèrent d'un sceau royal.



Prends ces invitations et convoque tes amis de toujours, ils viendront t'aider à retrouver le contenu du coffret. Ce sont les seuls à pouvoir remplir cette mission.





Tu es le descendant d'une famille royale et tes copains de classe sont les fils et filles des familles nobles de notre cour. Le voleur connaît sans doute la valeur de ces bonbons. S'il en mange un et formule une seule mauvaise pensée, nous sommes perdus. Nous allons prévenir les parents de tes amis afin d'être certains que tout le monde puisse venir. Si nous retrouvons le contenu du coffre, tu pourras offrir à chacun d'entre eux un de ces merveilleux bonbons car c'est le bien le plus précieux que nous possédons.

Regarde, le voleur a laissé des traces. Il a perdu un à un les objet contenus dans le coffre. Si nous suivons ces traces, elles devraient nous emmener vers sa cachette...»





La règle du jeu

1/La lecture

Commencez par lire l'histoire. Cette histoire a été imaginée pour que vos petits invités puissent s'identifier aux personnages. Après votre lecture, remettez aux enfants l'enveloppe coffre, et demandez-leur s'ils sont d'accord pour aider la famille royale à retrouver son contenu disparu.

Annoncez à vos jeunes recrues que vous avez relevé et reporté les traces du voleur sur une carte (selon que vous aurez, ou pas, acheté notre carte au trésor). Si vous n'avez pas de carte, nous vous recommandons de flécher un parcours sur lequel vous allez répartir les 9 objets qui ont été volés. Les enfants vont devoir les retrouver pour remplir leur coffre.

2/Les invitations

Envoyer les invitations pour convoquer vos invités dix jours avant la date fixée. (Pour monter la carte d'invitation, il faut juste plier la feuille en 4 le texte se positionnera à l'intérieur.)

Offrez à votre enfant un paquet de bonbons (de la part de son parrain) quelques jours avant la fête, en lui recommandant de ne pas les manger. Prévoyez de les lui dérober le jour J.





© Copyright RouleTaBouille 2013

3/Les cachettes

Avant de commencer à jouer, il faudra cacher sur un parcours les 9 objets, puis dissimuler le trésor : c'est-à-dire le diplôme accompagné des bonbons magiques à acheter par vos soins.

Vous reporterez les indications du lieu du trésor sur le dernier objet, en l'occurrence le sérum de vérité (Page 27). Libre à vous d'utiliser un système de codage ou une énigme pour corser la difficulté finale du jeu.

Voici une liste de cachettes possibles. Ce sera à vous de choisir les vôtres en fonction du parcours que vous aurez décidé.

Cachettes situées dans les alentours de l'habitation : dans le garage, la cave ou l'abri de jardin. Dans la brouette, dans le congélateur, sous la poubelle, sur l'établi, au dessus du cumulus, entre les bouteilles de vin, dans la caisse à outils, sur le pare brise de la voiture, dans le pot d'échappement...

Les cachettes dans l'intérieur de la maison : dans le réfrigérateur, dans la poubelle, sous l'évier, dans le lave-vaisselle, dans le four, sous la table à repasser, sous le tapis, sous le paillason, dans un vase, derrière un cadre photo, derrière les enceintes, sous le téléviseur, dans le panier à pain, derrière l'aquarium, sous une table, sous l'ordinateur, dans la cheminée, sous la table basse, dans le grille-pain, dans une cafetière, sous les marches de l'escalier, derrière une porte ou une





fenêtre, dans une corbeille à fruit, dans un livre, derrière les WC., sous l'aspirateur, dans le tiroir à couvert, dans un instrument de musique, dans un porte revue, derrière le bar, dans l'armoire à clefs, derrière un radiateur, sous le téléphone, dans l'imprimante, dans le papier toilette, sous le bureau, sous le lit, sous un oreiller, sous la table de chevet, sur la commode, dans le coffre à jouets, sous le globe terrestre, derrière le bidet, le lavabo, dans la douche, dans une serviette, dans le sèche-linge, sur le porte manteau, dans une lampe de chevet, dans l'armoire à chaussures...

Les cachettes pour une chasse au trésor situées dans le jardin : dans la brouette, sous le barbecue, sous une pierre, dans un arrosoir, sous un pot de fleur, au pied d'un arbre, dans une bouteille flottant dans la piscine ou le bassin, dans un trou du mur, sur le rebord d'une fenêtre, sous la balançoire, sous une chaise longue, dans l'embout du tuyau d'arrosage, dans un coffret enterré, sous la table de jardin, dans la cabane des enfants, sous la selle du vélo, dans le panier de basket, sous le trampoline, suspendu à une ficelle dans un arbre, dans un parterre de fleurs, dans une haie, dans le haut du parasol, près de la tondeuse, sous le compteur extérieur, dans la niche du chien, dans la boîte aux lettres, dans le composteur, sur le toboggan, sous la balançoire, sous le skateboard ou la trottinette, dans la descente d'eau, sous un tas de bois...Remarque : Pour que les enfants ne découvrent pas par accident votre trésor trop tôt, vous pouvez prévoir de le cacher à la dernière minute.





4/Le fléchage

Les enfants vont suivre les flèches de votre parcours. Une croix, la présence d'un petit drapeau ou un signe convenu leur indiquera la présence à proximité d'un objet dérobé dans le coffret. Avant de les cacher, vous pouvez rouler et enrubanner les feuilles représentant les objets pour leur donner l'allure de parchemins. Pour chaque découverte les enfants devront découper l'objet et le remettre dans l'enveloppe qui symbolise le coffret. S'ils sont trop petits pour découper correctement, effectuez cette tâche vous-même pendant le temps de préparation et cachez les éléments pré-découpés.

Attention à cacher les 9 objets dans l'ordre, puisque le dernier indique l'emplacement du trésor (à compléter par vos soins) Si vous voulez jouer plusieurs fois complétez le lieu du trésor au crayon gris.

5/La carte au trésor

Si vous avez acheté la carte au trésor, vous constaterez qu'elle est accompagnée de 9 coffres, deux masques pour déguiser les enfants et une carte de remerciement. Commencez par monter la carte en collant les 4 parties. Découpez, pliez et collez aux emplacements désignés les 9 coffres.





© Copyright RouleTaBouille 2013

Notez à l'intérieur des 9 coffres le lieu des cachettes que vous aurez choisies pour dissimuler les objets volés au jeune prince ou à la jeune princesse. Vous pouvez décider de coder les emplacements des cachettes afin de corser la difficulté du jeu. Des suggestions de codes vous sont proposées en annexe. Cette carte au trésor vous donne la possibilité de glisser à l'intérieur des coffres 9 défis. Ce sont les joutes que les familles royales réservent à leur membres pour les entraîner au combat. Ces défis vous sont proposés en extension. Ils vous permettront de prolonger votre chasse au trésor. Vous aurez la possibilité de mettre les enfants en compétition ou leur proposer de s'allier pour créer un jeu coopératif.

6/Les défis

Si vous choisissez d'acheter cette extension, vous constaterez que les défis sont accompagnés de badges pour marquer les équipes, de bon points pour les récompenser et d'une cocotte pour distribuer des gages. Procédez de la manière suivante :

Jeu en équipe (recommandé à partir de 7-8 ans)

Commencez par donner un nom à chaque équipe et un badge à chaque enfant. Vous êtes le maître du jeu et vous allez animer les épreuves. L'équipe qui gagne le défi obtient un bon point et le privilège d'ouvrir le coffre. Elle connaîtra en premier l'emplacement de la cachette. L'équipe qui a perdu le





© Copyright RouleTaBouille 2013

défi doit réaliser un gage tiré au sort à l'aide de la cocotte. Une fois le gage réalisé, elle peut, elle aussi, prendre connaissance de la cachette et se lancer à la recherche de l'objet. Si vos emplacements ne sont pas très précis, par exemple « à côté du portail » plutôt que « dans la boîte aux lettres », vous laisserez une possibilité plus grande à l'équipe qui a perdu du temps en effectuant le gage de découvrir quand même l'objet avant l'équipe qui a gagné le défi. Si vous souhaitez limiter la pénalité, vous pouvez également lancer l'équipe perdante dans le gage avant de donner le bon point à l'équipe gagnante et laisser les deux équipes ouvrir le coffre et prendre connaissance de la cachette en même temps.

A la fin du jeu l'équipe qui possède le plus grand nombre de points est prioritaire pour ouvrir le dernier coffre et découvrir l'emplacement du trésor avant l'autre équipe. Si les équipes possèdent le même nombre de points on procède à un tirage au sort. Pour compter les points facilement, utilisez le système de bons points qui accompagne les défis.

Jeu coopératif (recommandé pour les plus jeunes)

Les défis permettent aux enfants non pas de se mesurer entre eux, mais de montrer aux voleurs combien ils sont forts et unis.

Distribuez les badges pour chacun, signe de leur unité. Vous êtes le maître du jeu et vous allez animer les épreuves. Il faut gagner le défi pour voir le contenu du coffre.

Remarque : à vous de choisir en fonction de la personnalité de votre groupe





le type de jeu qui leur conviendra le mieux.
7/Suggestions

N'oubliez pas que selon l'âge des enfants, les emplacements des cachettes à inscrire dans les coffres de la carte (en option) pourront être codés. Voici quelques petites suggestions de codes secrets à utiliser en fonction de l'âge de vos enfants :

Code miroir pour les enfants de 6-7 ans (Écrire le nom de la cachette de manière à pouvoir la lire dans un miroir)

Code réverso pour des enfants de 7-8 ans (Écrire le nom de la cachette en commençant par la dernière lettre de chaque mot, mais en respectant la césure, s'il y a plusieurs mots.)

Code citron pour des enfants de 8-9 ans (Écrire le nom de la cachette à la plume et utilisant du jus de citron à la place de l'encre. Une source de chaleur fera apparaître les lettres)

Code avocat pour des enfants de 9-10 ans (Il faut comprendre le code du A vaut K. Écrire le nom de la cachette en remplaçant la lettre A par K, la lettre B par L, La lettre C par M, et ainsi de suite...)

8/Conclusion du jeu

Une fois les bonbons retrouvés n'oubliez pas de demander aux enfants de crier vive le roi avec le bonbon sous la langue. Peut-être auront-ils la chance de voir un de leurs vœux exaucé ?





Documents disponibles

Liste des pièces du jeu de base

- 1/Histoire illustrée
- 2/Enveloppe coffre
- 3/Neuf objets à découper et à ranger dans le coffre
- 4/Carte d'invitation
- 5/Diplôme

Extensions possibles : Vous allez pouvoir compléter votre jeu de deux manières, qui seront à choisir en fonction de l'âge des enfants et du temps dont vous disposez.

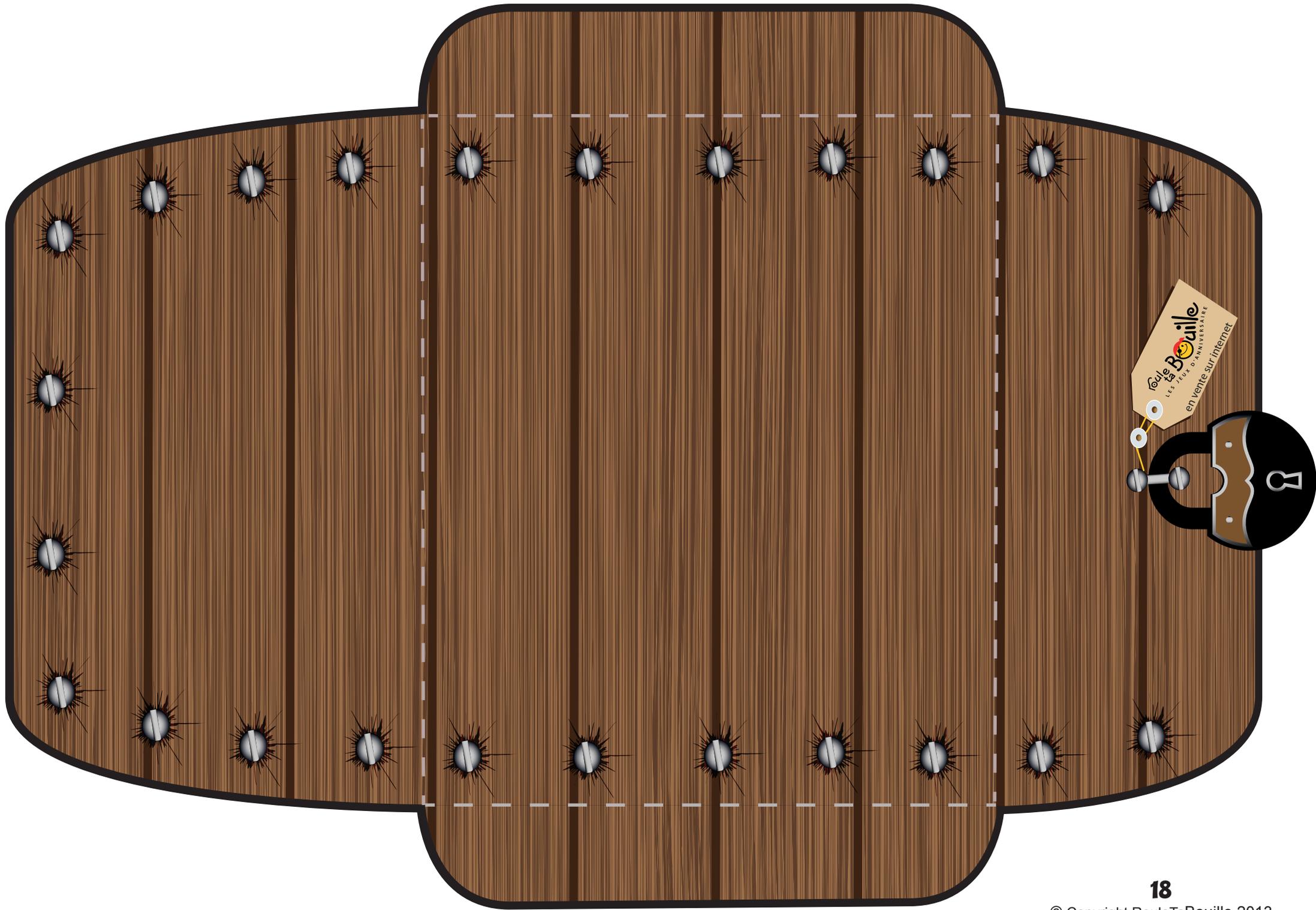
A/ Carte au trésor + coffres pour noter les cachettes + masques + carte de remerciement

Cette carte au trésor de format A2 comporte neuf coffres à l'intérieur desquels vous allez pouvoir inscrire l'emplacement de vos cachettes. Des masques de pirate vous permettront de déguiser les enfants. Cartes et enveloppes assorties de remercier les parents.

B/ Défis + bons points + badges d'équipe + cocotte de gages

Ils vont vous permettre de prolonger votre chasse au trésor de manière dynamique grâce à des petites épreuves physiques et des mini-jeux de groupe. Les vainqueurs seront récompensés par des bons points qui serviront à départager les équipes.

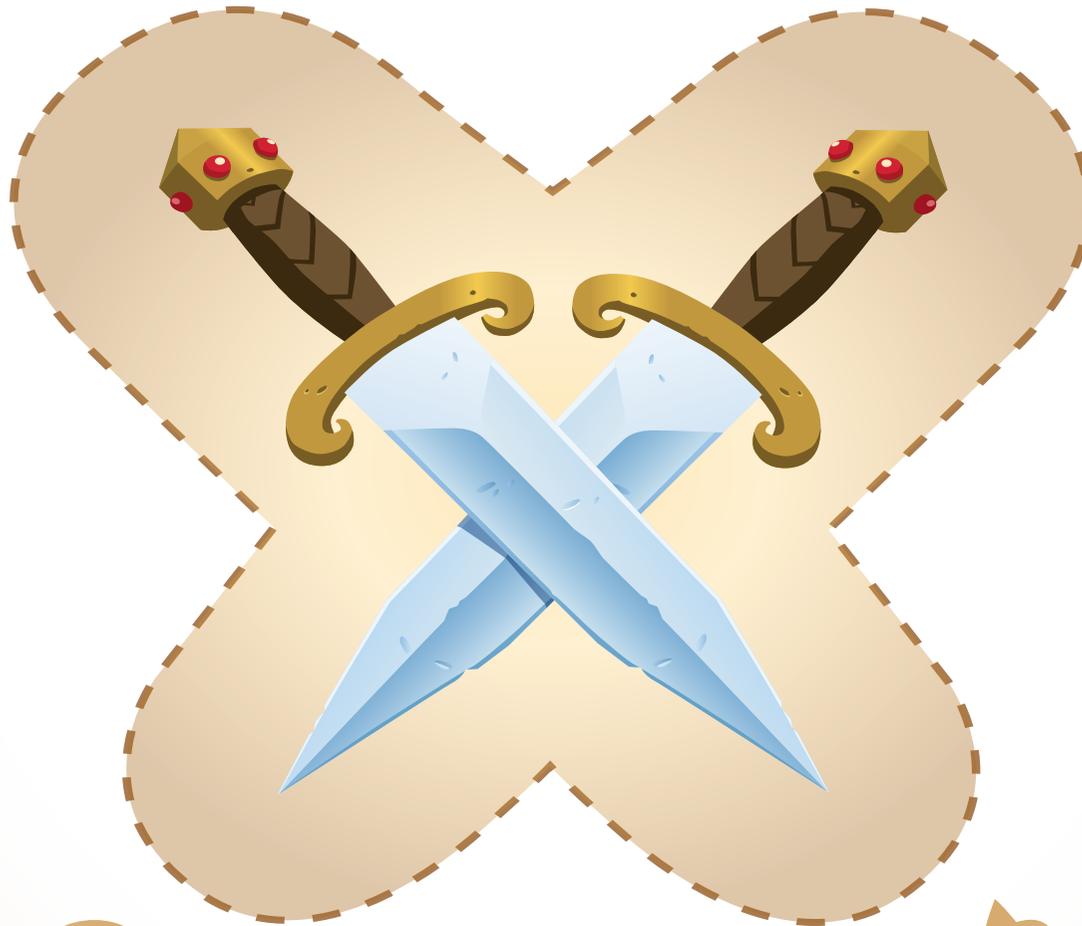




Roule Ta Bouille
LES ÉLUS D'UN ANIVERSAIRE
en vente sur internet

Daques de défiance

Permet de résister aux enchantements



Bouclier des arcanes

Renvoie le mauvais sort sur celui qui l'a jeté



Le masque de fer

Rend celui ou celle qui le porte invisible à ses ennemis



L'Élixir de jeunesse

Offre une vie éternelle



La couronne ardente

Donne des idées géniales à celui ou celle qui la coiffe



La clef des songes

Permet de s'échapper en se réfugiant dans ses rêves



La flèche de Cupidon

Rend amoureux celui qui la reçoit



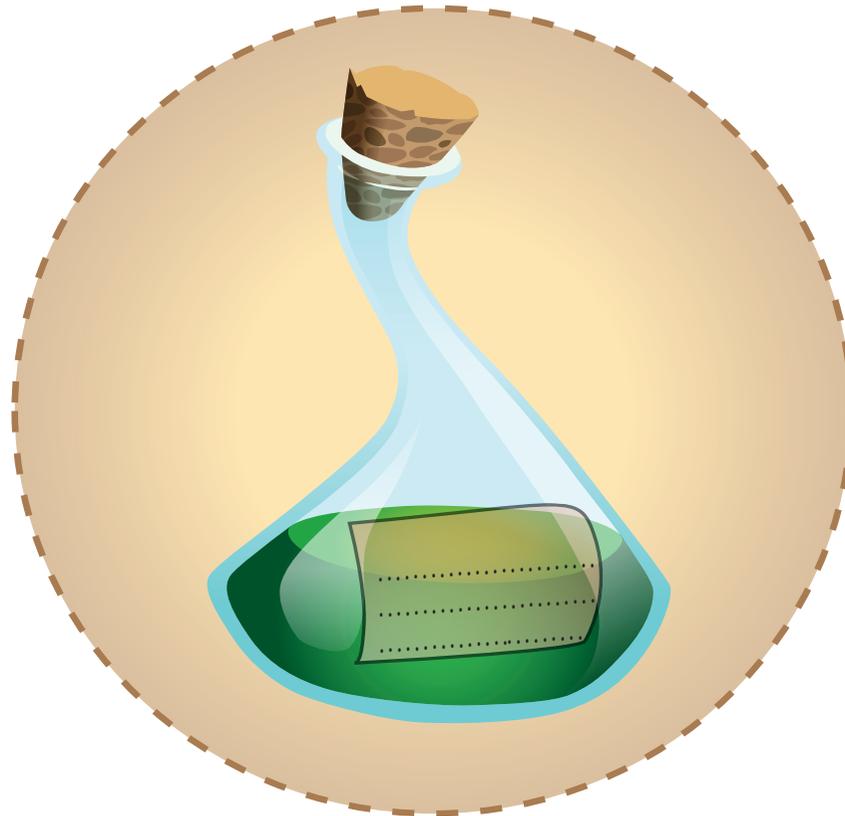
La lampe merveilleuse

Transporte sur commande dans un pays imaginaire



Le sérum de vérité

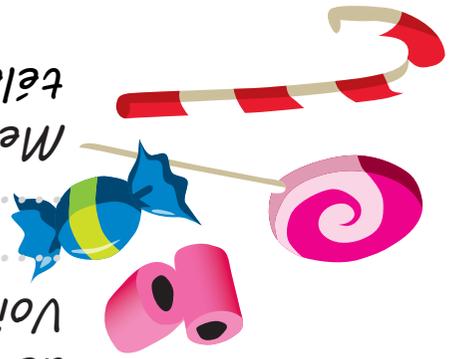
Fait parler les voleurs à leur insu





Merci de confirmer ta présence au numéro de
téléphone suivant :

C'est l'anniversaire de
Rendez-vous le
de heures à heures
Voici mon adresse



Découvrez tous nos
autres jeux d'anniversaire
sur notre site

Je recherche des Gentilshommes
et des Gentes dames volontaires
pour retrouver des objets volés
dans un coffre au trésor.



Ce diplôme est décerné
à tous les Gentilshommes
et les Gentes dames qui
ont aidé au péril de leur
vie leur ami(e) de
toujours.

